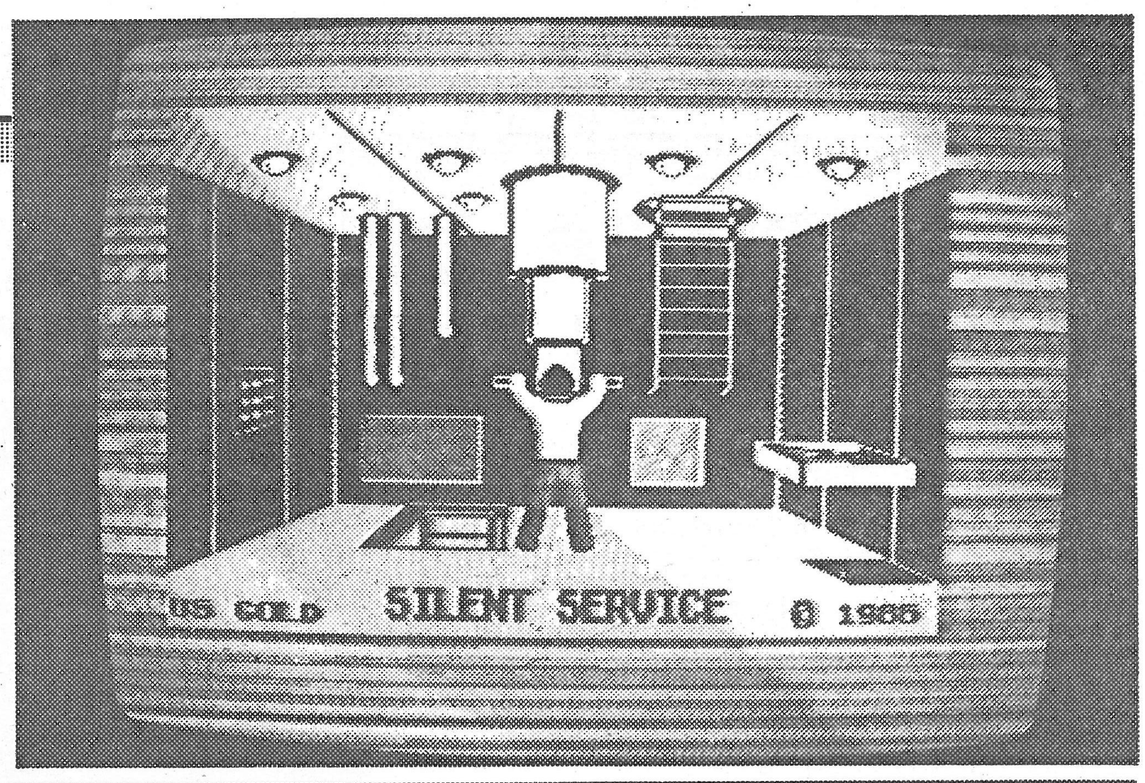
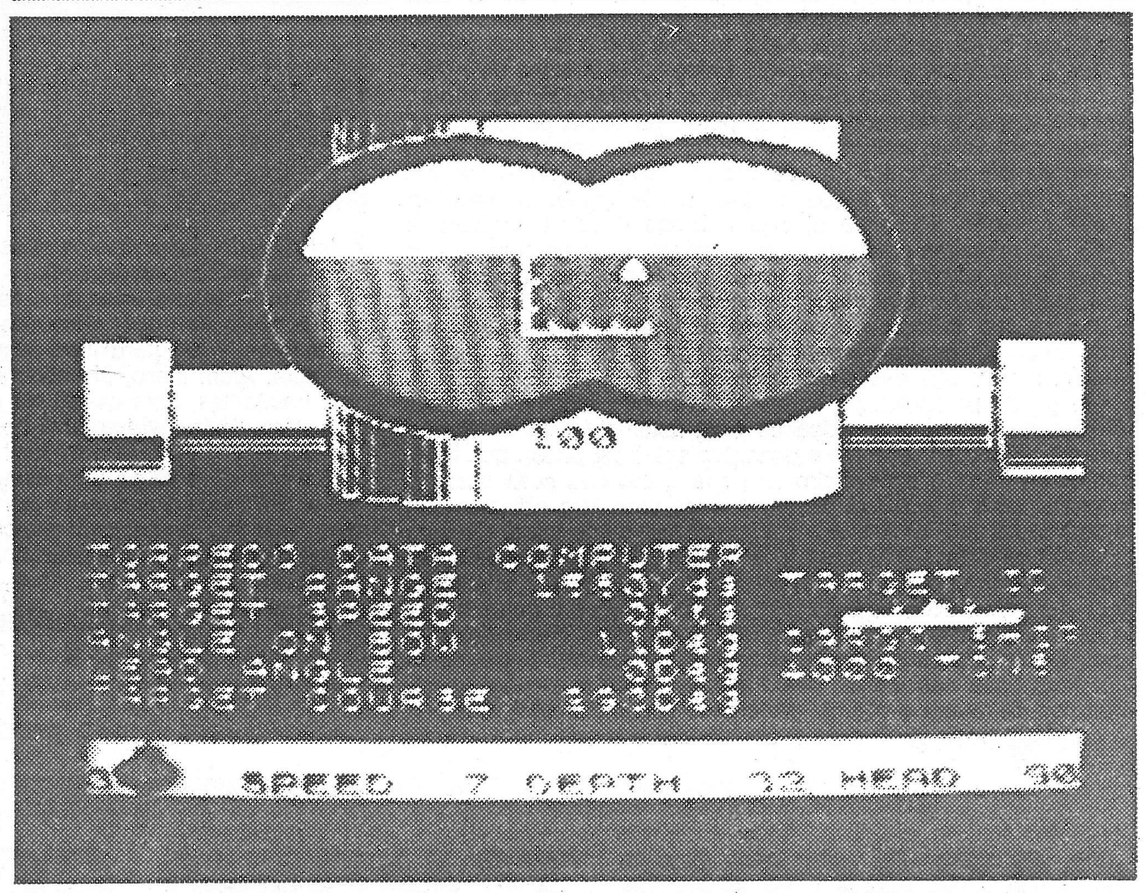
VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

SUBIR PERISCÓPIO E LARGAR TORPEDOS





TÍTULO: Silent Service
MÁQUINA: Spectrum

Conhecíamos já alguns jogos que tinham como tema a guerra submarina, mas *Silent Service*, da *US Gold*, recentemente lançado, é sem dúvida dos melhores, apesar de um ou outro pequeno defeito, talvez devido à conversão para Spectrum, designadamente nas sequências de aproximação e ataque a navios inimigos. Todavia, mesmo alguns «saltos» na animação não impedem que o interesse se fixe e conseguem mesmo passar despercebidos, se nos «enfronharmos» a sério na «batalha».

Silent Service, tendo um elemento de acção, é sobretudo um jogo de estratégia, em que deveremos «comandar» da melhor forma o «submarino», para destruir os comboios de navios do inimigo, neste caso os japoneses, dado que o conflito em questão é a II Guerra Mundial. Deve referir-se que a parte de simulação está razoavelmente bem executada, reproduzindo muitos dos factores que um comandante de submarinos deverá resolver, desde a táctica mais apurada de ataque e evasão a contra-ataques inimigos até ao problema das baterias de bordo. Como se sabe, os submarinos clássicos dispõem de dois tipos de motores: a *diesel*, quando à superfície, e eléctricos, durante a imersão. Ora, a navegação em imersão prolongada, como se calcula, esgota as baterias e a única maneira de as recarregar é vir à superficie e mudar para locomoção *diesel*.

O jogo é complexo, mas tem uma opção muito simples — *Torpedo Run/Practice* — que aconselhamos a todos, de forma a dominarem todo o funcionamento do submarino. As restantes opções — *Convoy Actions* e *War Patrols* — possuem, cada uma, diversas sub-opções, envolvendo submarinos diferentes, e a última tem ainda a particularidade de nos pedir que identifiquemos um tipo de navio inimigo pela sua silhueta. Se não acertarmos, somos «mandados» de regresso ao treino, isto é, à primeira opção! Diga-se, desde já, que se trata de um perfeito «totobola» para quem não disponha do manual de instruções.

Silent Service tem diversos níveis de dificuldade e de realidade, conforme o «menú» indica, e convém começar pelos mais simples, sem alterar os últimos, ou seja, não envolvendo no combate, por exemplo, *destroyers* comandados por peritos. Depois, e conforme forem dominando o jogo, poderão experimentar todas as opções, tendo em atenção que não interesserá muito a referente aos tropedos inertes (*dud torpedoes*).

Encontrar instruções para este jogo não será fácil para muitos leitores e é impossível jogá-lo sem conhecer, ao menos, as cerca de *30 teclas* necessárias. Por isso as revelaremos no final, embora fornecendo antes disso algumas breves indicações sobre a mecânica do jogo, para que possam utilizá-las da melhor forma.

Quando acaba o carregamento, temos um «écran» todo azul, com uma minúscula mancha branca, que depois veremos tratar-se de uma ilha, ao fazermos *zoo* no mapa (pois de um mapa se trata), aravés da tecla «Z». Observaremos, então, a posição do nosso submarino e dos navios inimigos que este deverá atacar. Teclando os comandos do leme («C» e «V»), vamos dirigi-lo no rumo de ataque, mas note-se que vamos à superfície. É importante saber que muitas alterações, como mudanças de velocidade e mergulhar ou emergir, são feitas no «modo de mapa», a que se pode voltar em qualquer momento. Note-se, ainda, que o mapa pode ser observado em diversas escalas e sair de uma para outra, usando *zoom* («Z») e *unzoom* («X»).

Uma vez estabelecido o rumo, a velocidade, a profundidade a que queremos mergulhar (a tecla «enter» estabiliza os lemes de profundidade e laterais, quando queremos parar uma curva, um mergulho ou a subida), é altura de passar à sala de comando. Carrega-se em «space» e aí temos o comandante, debruçado sobre uma mesa — onde está o mapa, que acabou de consultar. Se quisermos que vá ao periscópio, temos que utilizar as teclas do seu movimento («9» e «0»), as quais, de resto, servirão também para rodar o periscópio, quando entramos nesse *screen*, e carregar em «M», quando ele estiver diante do periscópio. Se queremos observar os instrumentos de bordo, carrega-se em «9» (esquerda), para o levar para a parte lateral esquerda do «écran», e de novo em «M» para fixar, ou podemos ainda fazê-lo descer à casa das máquinas, usando «H» (esta última, no «modo de mapa», serve para fazer mergulhar o submarino), e para o fazer voltar ao lugar usa-se «Y» (que, no «modo de mapa», comanda a emersão, ou seja, a subida do submarino). Quando o comandante está junto ao periscópio, teclando «M» muda o *screen* para o visor daquele instrumento (desde que este esteja subido, claro), mas, se a profundidade for demasiada, o periscópio não fica, obviamente, acima da superfície. A profundidade necessária é de 30 pés ou pouco mais. Aí, usando as teclas «9» e «0», roda-se o periscópio, até localizar os navios inimigos e, quando isso sucede, surge no visor uma escala, que servirá para apontar os torpedos. Atenção, todavia, à distância, que aparece indicada abaixo do visor, e pela qual poderemos ver se estamos a aproximar-nos ou afastar-nos (isto é, pode suceder que o periscópio esteja apontado para a popa do submarino; vemos os navios, mas afastamo-nos; neste caso, ou paramos ou invertemos a direcção, com «R»). Com o navio no visor podemos saber informações sobre ele (com «I»), e será bom fixar as suas silhuetas. Se quisermos voltar à sala de comando tecla-se de novo «space» e, pretendendo ver de novo o mapa, leva-se o comandante para a respectiva mesa e tecla-se «M».

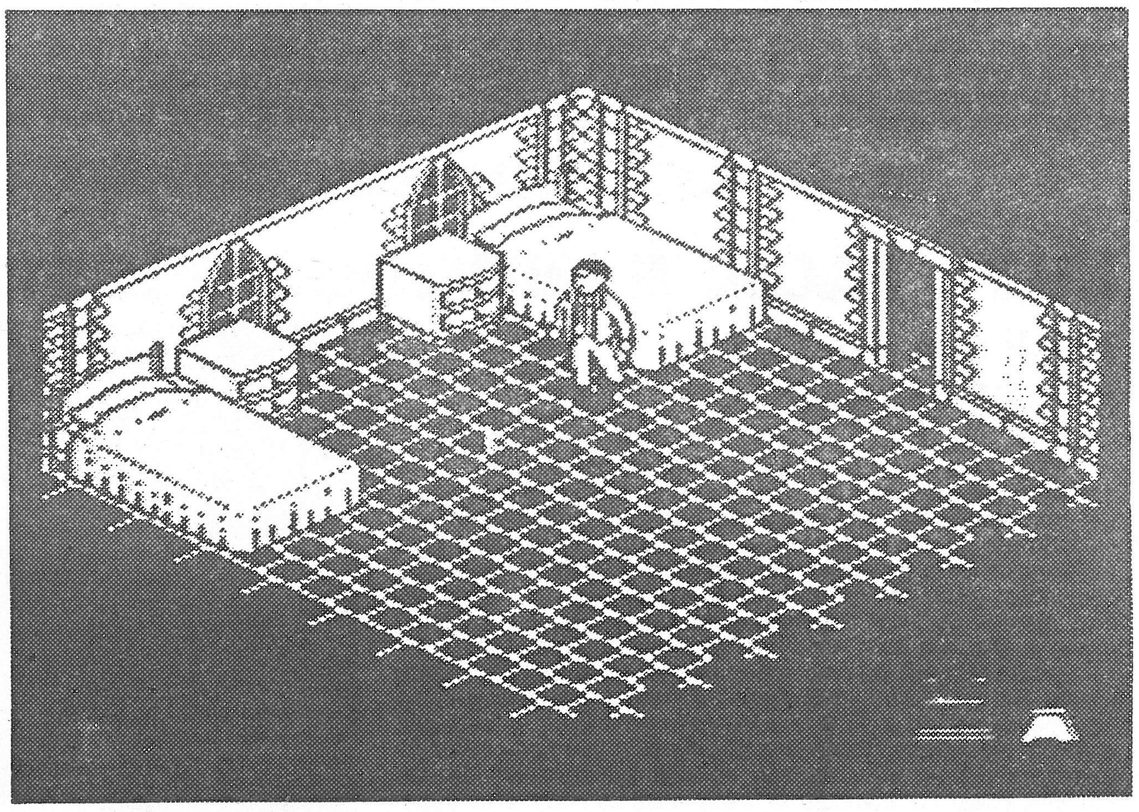
O ataque pode também ser feito à superfície, usando o canhão do convés, mas achámos este método mais difícil, em termos de «acertar à primeira», do que o torpedo. Claro que não se trata apenas de afundar calmamente os inimigos e, de vez em quando (ou com alguma frequência nas missões mais elaboradas), ouvimos a sirene de bordo, a avisar da eminência de um ataque de contra-torpedeiros ou aviões (se estamos à superfície), e nessa altura é melhor mergulhar a toda a pressa. Do mesmo modo, se estamos a ser atacados com bombas de profundidade, deve fazer-se aquilo que estamos habituados a ver no cinema — imobilização em completo silêncio, com a tecla «1».

Estas indicações ajudarão um pouco aqueles que se dedicarem a este jogo (que vale a pena), mas muito há para descobrirem por vós próprios. Damos, em seguida, as teclas:

«1», parar motores; «2», avançar a 1/3; «3», avançar a 2/3; «4», toda a velocidade à frente; «5», velocidade de flanco; «R», inverter a velocidade escolhida (marcha à ré); «9» e «0», esquerda e direita (periscópio e comandante); «W», pausa; «Y», emergir, e «H», submergir (só no mapa, estabilizando com «enter»), ou «D» e «S» noutro modo; «P», subir/descer periscópio; «I», identificação de inimigos (no modo periscópio); «T», disparar torpedos; «G», disparar canhão (só à superfície), diminuindo a elevação com «J» e aumentando com «K»; «N», escala normal de tempo, e «F», alteração de escala; «C» e «V», leme para a esquerda/direita; «Z» e «X», aumentar/diminuir escala do mapa; «space», passar para a sala de comando; «M», escolha de *screens*, desde que o comandante esteja na posição própria. Com o Spectrum+ é possível ver os instrumentos e o visor do periscópio usando «Inverse Vídeo» e «True Vídeo». E, posto isto, boa patrulha.

GÉNERO: Estratégia/Acção
GRÁFICOS (1-10): variáveis, média 8
DIFICULDADE (1-10): variável
CONSELHO: A não perder

HISTÓRIA DE VAMPIROS É UMA BELEZA



TÍTULO: Nosferatu
MÁQUINA: Spectrum

Em pouco tempo saíram dois jogos em Inglaterra tendo como tema o romance *Dracula*, de Bram Stoker: um com este título, uma aventura de texto (que a comissão etária britânica classificou «para maiores de 15 anos»!), e *Nosferatu*, que agora analisamos, uma aventura de acção, com excelentes gráficos em 3D, esta inspirada ainda no filme da 20Th Century Fox, dividida em três partes, carregadas separadamente.

A história tem como ideia geral impedir que o vampiro, *Nosferatu*, domine uma povoação e eliminá-lo, mas só uma pessoa o pode matar, uma mulher de grande pureza, após passar a noite em sua companhia. No princípio, ou seja, na primeira parte do jogo, o personagem que controlamos está no castelo de *Nosferatu*, onde foi procurar recuperar a escritura de uma casa na povoação de Wismar, que vendeu ao conde, antes de saber que este era um vampiro e que planeava instalar-se na povoação para se alimentar do sangue dos seus habitantes. Quando o personagem, *Jonathan Harker*, chegou ao castelo, já *Nosferatu* partira para a aldeia, e o problema, agora, é encontrar a saída.

Os *screens* são pormenorizados em extremo, a animação é soberba e o *sprite* controla-se muito bem (as teclas são definíveis), enquanto procuramos encontrar passagens secretas que nos levam para outras salas ou para o exterior, ao mesmo tempo que tentamos que *Jonathan* continue vivo. Ele perde energia e pode recuperá-la comendo, mas tem de livrar-se das aranhas que infestam muitas das salas ou dos morcegos e outros animais que o atacam, e este é apenas um dos problemas que enfrenta. Por exemplo, se achar umas botas, que calçará, poderá esmagar as aranhas, e muitos outros objectos são úteis, pelo que deveremos manter olho atento ao que se encontra sobre os móveis ou nas paredes. Para apanhar um objecto, basta ficar em frente dele e usar a tecla respectiva (as teclas, a propósito, são definíveis), mas nem todos são imediatamente úteis.

Nesta primeira parte, o essencial é resolver o problema de sair do castelo, de preferência encontrando primeiro a escritura, após o que poderemos fazer a segunda parte. Nesta, a acção passa-se em Wismar e controlamos três personagens, *Jonathan*, a sua mulher, *Lucy* e *Van Helsing*, mudando-se de um para outro com as teclas «1» a «3». Trata-se, aqui, de atrair *Nosferatu* ao quarto de *Lucy*, mas os habitantes tornaram-se já inimigos, porque *Nosferatu* fez deles vampiros. Terão, portanto, que matá-los, usando o meio tradicional nestes casos, uma estaca no coração. O cenário, nesta fase, é também excelente, mas já os *sprites* representando os habitantes são mais limitados. Finalmente, na terceira parte, temos *Nosferatu* no quarto de *Lucy* e há que impedi-lo de sair até ao romper do dia, e quem já viu filmes de vampiros sabe que aqueles são muito susceptíveis a alhos, espelhos, crucifixos e, claro, às estacas. Para obter estas, refira-se, e isto também se aplica à segunda parte, há que cortá-las de qualquer peça de madeira com um machado. Além disso, nesta última parte, *Jonathan* e *Helsing* acabam por não ver com bons olhos a permanência de *Lucy* no quarto com *Nosferatu*, com receio de que ele a mate, pelo que ela terá de neutralizá-los de alguma forma.

O melhor deste jogo são os gráficos, como referimos, e não é necessária grande habilidade em termos de acção, porque o essencial é resolver problemas. Note-se, ainda, que quanto mais rapidamente *Jonathan* sair do castelo mais possibilidades terá, mas o facto é que se passarão alguns «dias» antes que o consiga (a passagem do dia para a noite é marcada pelo «escurecimento» dos «écrans»). A ideia geral é boa e mais bem executada e *Nosferatu* vai, decerto, atrair as atenções.

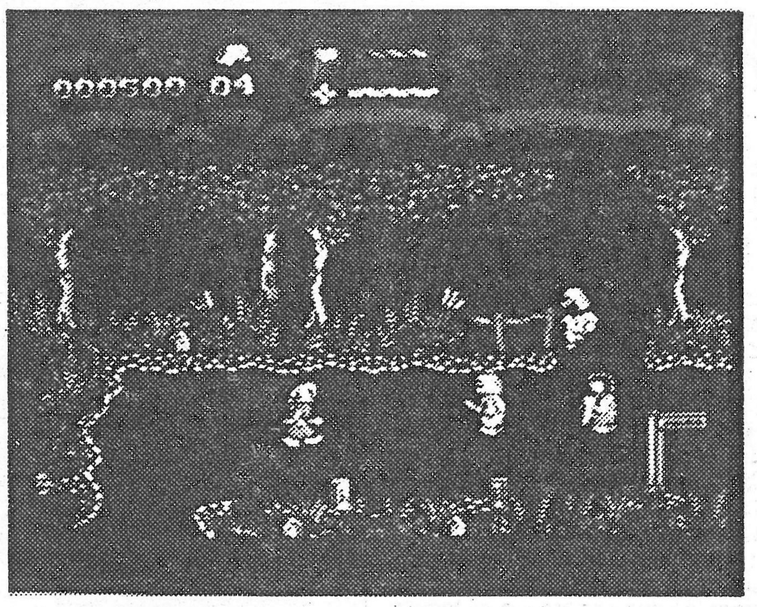
GÉNERO: Aventura de acção
GRÁFICOS (1-10): 9
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: A não perder

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

AVENTURA DE CAVALEIRO NUM EXCELENTE PROGRAMA

TÍTULO: Firelord
MÁQUINA: Spectrum



O autor de *Firelord,* Steve Crow, produziu já alguns jogos de sucesso, como *Wizard's Lair* e *Starquake,* e isso é já garantia à partida para a sua última criação, mas é forçoso frisar que ultrapassa todas as expectativas: *Firelord* é um programa visualmente muito bonito, com gráficos de excelente bom gosto, e de grande interesse no seu desenrolar, constituindo um bom desafio para os apreciadores de acção e aventura.

O formato faz também lembrar um pouco o *Robin of the Wood* e conduzimos um cavaleiro (que óptima animação!) pelo labiríntico reino de *Torot,* na luta para tentar libertá-lo do domínio da *Rainha Má.* Esta conseguiu que um dragão lhe desse o poder de lançar bolas de fogo, por meio de uma pedra de fogo (*Firestone*), e com essa arma aterroriza todos os habitantes do reino.

O personagem que controlamos, o cavaleiro *Sir Galaheart,* vai tentar que a rainha desista da posse da pedra de fogo, mas aquela está velha, tem medo de perder a sua beleza, e a única forma de lhe retirar aquele poder é dar-lhe outra coisa que ela deseja ainda mais: o feitiço da Eterna Juventude. O cavaleiro mete-se, então, ao caminho, mas está desarmado a princípio, e uma das primeiras coisas a fazer é encontrar armas com que se defenda, sobretudo dos *Fantasmas de Fogo,* que lhe roubam energia e o farão, aos poucos, perder cada uma das suas cinco vidas. A sua energia de resposta poderá ser encontrada em cristais de diferentes cores, mas estes têm duração limitada e devem ser substituídos periodicamente.

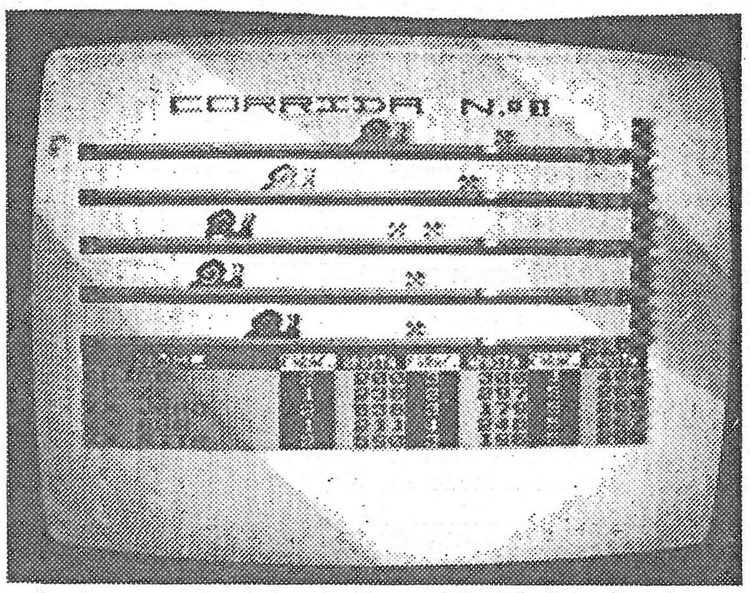
No seu percurso, *Sir Galaheart* tem que recolher objectos úteis e os encantos necessários para fazer o feitiço da Eterna Juventude. Esses objectos e encantos estão na posse dos habitantes de *Torot* e o cavaleiro tem que entrar nas suas casas e negociar com eles a sua posse, usando para isso objectos que apanhou no exterior e que pode apresentar como troca. Quando o cavaleiro entra numa casa, o *screen* muda e passamos a um comando por ícones, em que uma coluna de ícones, à esquerda, indica o que o dono da casa tem para oferecer, e a outra, o que o cavaleiro tem consigo. Depois de decidir o que pretende, indicamos nos ícones de acção a forma de negócio. Claro, se o dono da casa não estiver pelos ajustes, resta o recurso pouco honroso de roubar o objecto pretendido (ícone da mão), mas, aí, o cavaleiro pode ser levado a um tribunal e a sua inocência ou culpabilidade depende dos nossos próprios reflexos (fixando as setas na palavra respectiva).

Para manter a energia, o cavaleiro deverá comer pelo caminho e, além de poder correr de um lado para outro, tem transportadores, mas, para isso, tem que usar feitiços numa ordem correcta. Além disso, ele poderá ainda tentar obter informações dos habitantes, mas estes, por muito medo que tenham da rainha, têm ainda mais amor à posse das suas informações e objectos, e nem sempre será fácil convencê-los. A área de jogo é muito grande e exige uma boa memória visual, para lá de ser essencial tentar estabelecer um mapa. Os gráficos, como dissemos, são excelentes, com um colorido muito bom e, melhor ainda, praticamente sem misturas. Até o som é fora do vulgar num Spectrum.

GÉNERO: Acção/aventura
GRÁFICOS (1-10): 9
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: A não perder

CARACÓIS TAMBÉM CORREM

TÍTULO: Corrida de Caracóis
MÁQUINA: Spectrum



Um jogo português, num país onde tão pouco se faz no género, é sempre de aplaudir, mesmo quando não corresponde à qualidade que estamos habituados a ver nos programas que nos vêm do estrangeiro, e é este o caso de *Corrida de Caracóis,* de Pedro Osório, que tem ainda a particularidade de ser posto à venda com um disco.

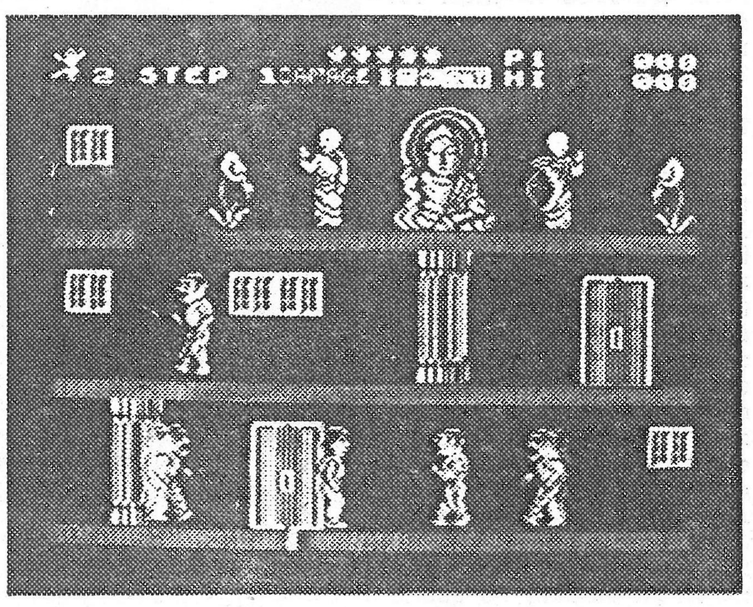
Pedro Osório foi repescar, pensamos, algumas noções que encontramos noutros jogos, dando-lhes uma feição própria, mas o jogo ficou talvez um pouco «infantil», por um lado, com a escolha de caracóis como «corredores», e algo complicado, por outro lado, para as crianças mais pequenas. Se a intenção era o público mais crescido, ou adulto, a faceta «infantil» talvez o afaste um pouco. Em contrapartida, o factor «negócio» inerente ao jogo talvez implique uma estratégia mais complexa para os mais pequenos, enquanto a ideia de que aquele que mais caracóis tiver é quem dita as leis — sendo talvez um reflexo do que se passa muitas vezes na vida real — não parece eticamente recomendável. Mas esta «censura», sublinhe-se, aplica-se a muitos outros jogos e mais graves ainda serão as «filosofias» patentes em programas como *Cobra, Rambo,* etc.

Não vale a pena explicar todo o jogo, dado que este contém as suas próprias instruções, referindo-se apenas que se trata de apostar em caracóis de corrida, com a possibilidade de comprar alguns. Permite um máximo de cinco jogadores e o computador pode desempenhar a parte de um ou mais. Os gráficos são simples, mas vêem-se com agrado, o som é razoável e, de uma forma geral, mantém o interesse por algum tempo, sobretudo se houver outros jogadores em confronto.

GÉNERO: Estratégia
GRÁFICOS: (1-10): 5
DIFICULDADE: Nenhuma
CONSELHO: Compre português

LUTA FÁCIL E INIMIGOS PERSISTENTES

TÍTULO: Shao Lin's Road
MÁQUINA: Spectrum



Shao Lin's Road é uma sequência de *Yie Ar Kung Fu* e apareceu nas máquinas de *arcade*, como a maioria dos jogos do género, sendo esta uma conversão bastante razoável, com um cuidado uso da cor, de forma a evitar misturas, e uma animação muito razoável, além de ser fácil de usar, pela simplicidade dos comandos. Aqui, não se trata de fixar uma série de «golpes», mas apenas de levar o personagem para a esquerda, direita, acima e abaixo e usar «disparar» para um bom pontapé.

O personagem, *Lee,* aprendeu bem as artes de luta no templo de *Shao Lin,* más encontra-se prisioneiro num palácio cheio de «maus» até ao tecto e terá de «despachá-los», se quer sair dali com vida. Cada *screen* tem três níveis e *Lee* pode saltar de uns para outros, mas, se cair do alto, perde uma vida. Os «maus», talvez por comodismo, usam mais os elevadores e dirigem-se a *Lee* com pouca agressividade, mas isso é ilusório, como terão oportunidade de constatar. Um bom pontapé basta, mas o chefe necessita de maior dispêndio de energia. Em cada nível aparecem objectos a «voar» e uns dão pontos adicionais, enquanto outros fornecem armas temporárias, algumas destas mágicas.

O jogo não é demasiado difícil, mas também não prima pela facilidade e entretém bastante, sobretudo se se apreciar o género.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS: 7
DIFICULDADE (1-10): 3 e crescente
CONSELHO: Comprar se gostar do género

Pokes & Dicas

A correspondência acumulou-se de tal forma nas duas últimas semanas que vai ser um pouco difícil dar satisfação a todos sem grandes atrasos. Para evitar «injustiças», e salvo alguma excepção, a merecer resposta imediata, estamos a seguir a ordem por que fomos recebendo as cartas, abrindo as do topo do monte e procurando dar-lhes seguimento. Hoje, todavia, vamos começar a secção de forma pouco habitual, publicando duas cartas na íntegra, pelo interesse que merecem: uma é dos autores do jogo *Mad in Ca$cais*, que contém *dicas* importantes para esta aventura e é tão bem humorada como o programa; a outra é de um leitor que critica algumas coisas que têm aparecido nesta secção, além de fazer uma referência que não vemos onde se aplique. Mas vamos às cartas.

Mad in Ca$hcais explica-se

Os autores desta excelente e divertida aventura enviaram uma carta, «assinada» por «sir» Clive Sinclair, em que dão conta das desgraças do criador do Spectrum em Cascais. Leiam com atenção, porque encontram aqui interessantes sugestões de *João Costa Pereira e de Virgílio Silva:*

Em nome dos pseudodomesticadores de bytes que há uns meses atrás me meteram na maior alhada da minha vida, ainda pior do que no caso do C5 (lembra-se?, aquele triciclo), venho agradecer-lhe os termos em que se referiu ao programa (???!!!) «MAD'IN CA$HCAIS», por eles concebido. Pela parte que me toca, só posso deplorar o seu bom gosto (se bem que duvidoso) em virtude de isso representar mais uma boa dúzia de sádicos que me vão colocar muitas vezes mais frente a toiros, que não respeitam a minha condição de cavaleiro apeado.

Na realidade, quando me desloquei a Portugal para obter uma cópia do «ELITE», nunca pensei que tratassem tão bem os turistas. Problemas como fechaduras avariadas, mas que a prontidão de alguns profissionais logo resolveram, espelhos extremamente simpáticos, que nos colocam logo ao corrente do nosso estado facial, e também a aficcion com que o público português aplaudiu as minhas lides (é claro que algumas dificuldades me surgiram: cassetes em mau estado, nem sempre se encontra uma cópia do «ELITE» em condições), a falta de diplomacia dos funcionários de uma certa loja de software em Cascais (que têm um certo talento para o lançamento do peso) e as fragâncias marinhas (certamente não provenientes de Paris), que me acompanharam ao longo de boa parte da minha estada...

Já agora, e tendo em conta o estado debilitado em que me encontro, deixo aqui algumas pistas para os candidatos a sádicos deste País à beira-mar plantado (como, por exemplo, aqueles que perdem as noites até às 3 h da manhã só com o fito de me torturarem), tais como:

— Não brinquem com o fogo;

— Sigam a lei número um dos heróis, 1.º passo, uma manobra de diversão, e 2.º, um fuga;

— Nunca contrariem os ébrios;

— Se quiser ter acesso a uma versão supercondensada do Dicionário da Língua Portuguesa, basta escrever em qualquer altura «INSTRUCOES»;

— Cuidado com a delinquência — há muita gente neste País a ganhar pouco;

— Saiba apresentar-se em lugares públicos (bem vestido e cheiroso);

— Apesar de ser peão, não transgrida as regras do código;

— Siga a regra do bom jogador de aventuras, livre-se de tudo o que é supérfluo, claro que não lhe vou dizer o que é indispensável;

— Seja cuidadoso na escuridão;

— Quem não tem dinheiro, não tem vícios, pois, mesmo que tente gastar aquilo que não tem, nesta aventura ninguém vai no conto do vigário;

— Se tiver problemas em orientar-se, escreva ao Júlio Isidro e peça-lhe um exemplar grátis do manual do Escoteiro-Mirim. Em troca, ofereça-lhe uma visita guiada ao Sinclair World;

— Além de tudo isto, meus amigos, por nada deste mundo me obriguem a voar: além de sofrer de vertigens, não sou um «TOP GUN».

Quanto à sua estranheza em relação a o título ser na minha língua materna, isto apenas se deve a:

— C'est très chic;

— Fui eu próprio que sugeri «Made in Cascais», mas posteriormente cheguei à conclusão que era mais «Mad» do que «Made».

Para terminar, gostaria de agradecer aos piratas de fabrico nacional, pois graças a eles o meu nome foi difundido por toda a parte em Portugal.

Your SINCLAIR

P. S. — Se desejar contactar-me, pode encontrar-me no Hospital Distrital de Cascais, Unidade de Cuidados Intensivos, cama ZX81 — 2750 Cascais.

***

P. P. S. — A vossa carta, caros amigos, condiz com o jogo! E, na altura em que lerem esta secção, já saberão que pelo menos uma das vossas sugestões foi gostosamente tida em conta. Quanto à outra, ou seja, um *Linha a Linha* mais alargado e comentado, não é possível por agora.

DANIEL LIMA

Piratas, pirataria e etc.

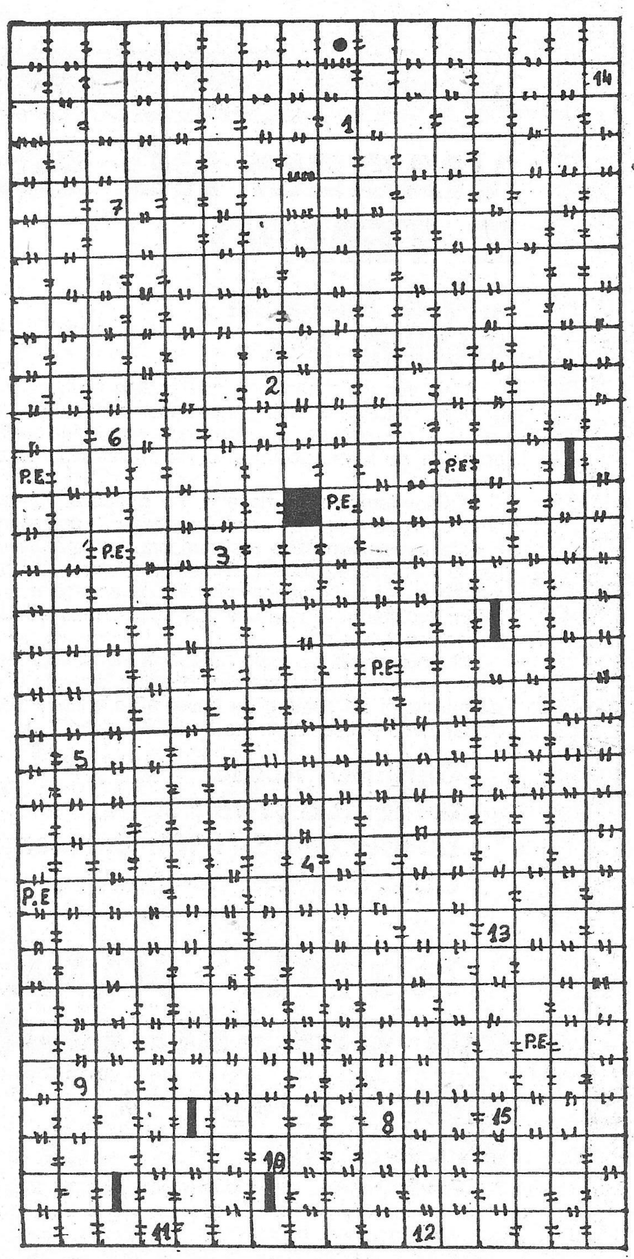
A outra carta é de *Nuno Paulo Santos,* de 15 anos, de Lisboa, e diz:

Creio que todo o possuidor de um Spectrum, utilizando-o (exclusivamente ou não) com uma função recreativa, está

EVARQUAKE

Ana Cristina Ramos

Paulo Alexandre Ramos



Legenda

Teleportadores

1-Verox
2-Asoic
3-Quake
4-Exial
5-Algol
6 Delta
7-Tulsa
8 Iraqf
9-Ultra
10-Soniq
11-Amiga
12-Amaha
13-Kyzia
14-Ramix
15-OKTup

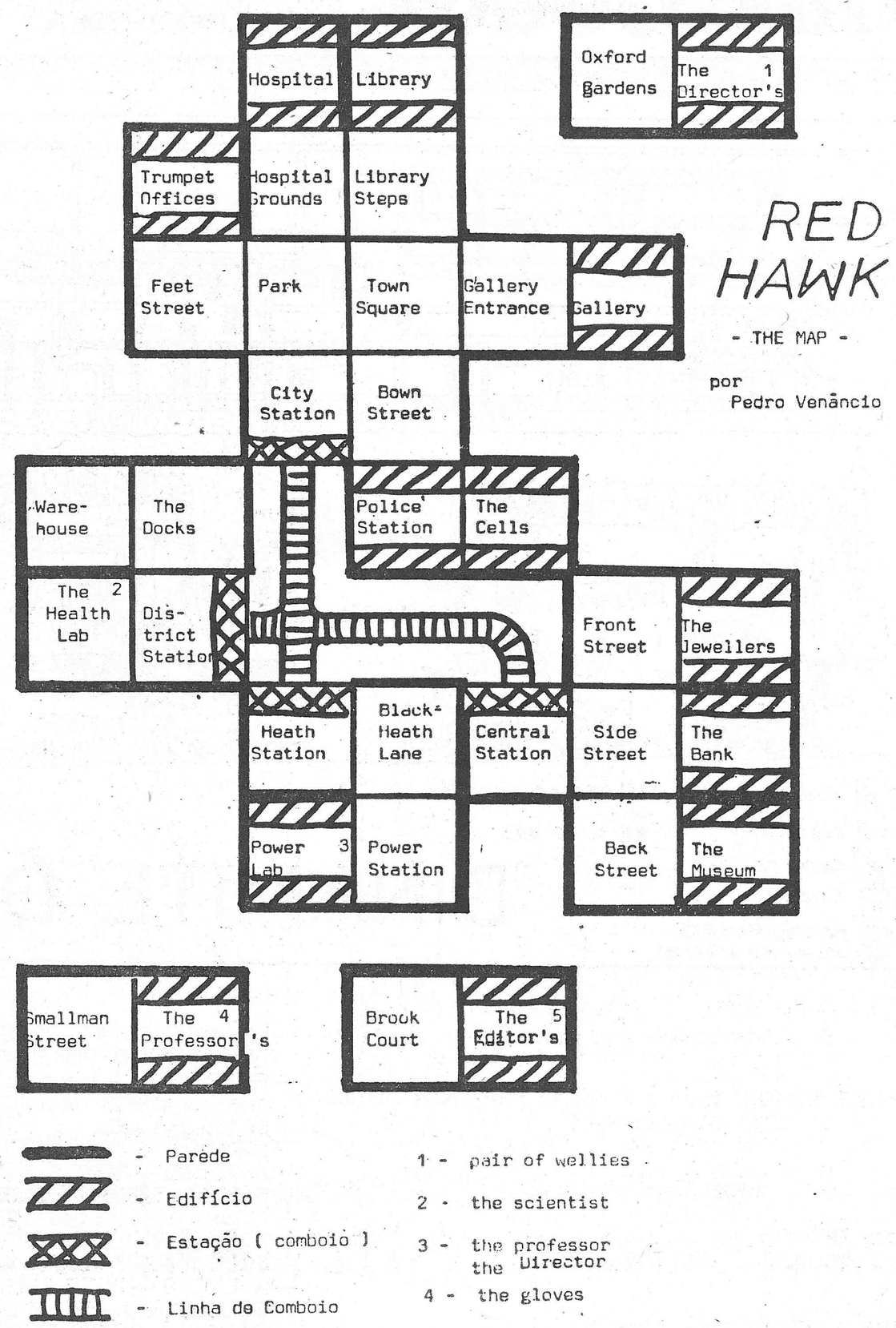
■ - Base (objectos)

▮ Porta (chave)

P.E Porta (Passaporte)

● - Começo

SALA → ENTRADA OU SAÍDA



RED HAWK

- THE MAP -

por Pedro Venâncio

bastante familiarizado com a pirataria de jogos e outros programas (utilitários, etc.). No entanto, neste País, onde parece não existir qualquer legislação respeitante ao assunto, a pirataria não se restringe somente às cassetes de jogos, que podem ser adquiridas em qualquer papelaria ou tabacaria, que tenha resolvido estender os seus negócios a esta actividade em princípio ilegal.

Sendo um leitor assíduo do vosso suplemento «Guia TV» e do próprio jornal, tenho notado, com enorme espanto, as críticas que vêm fazendo à excelente publicação britânica «Your Sinclair», ex-«Your Spectrum». Foi após ter lido o artigo sobre o Megabasic (sobre o qual tenho uma opinião diferente da vossa, considerando-o uma formidável extensão ao Basic-Sinclair) de 2/1/87, onde essas críticas atingiram um nível que, pessoalmente, acho inadmissível, que resolvi escrever-lhes.

E faço-o, não porque me preocupem as vossas críticas (que, volto a frisar, não acho justo justas) ou seja contra a pirataria de programas, mas sim porque acho intolerável o desrespeito (da vossa parte e não só) de mapas, «dicas» e programas publicados em revistas estrangeiras (incluindo a «Your Sinclair»). Isto porque, desde os vossos primeiros artigos intitulados «Pokes e Dicas», têm copiado, *sem qualquer alteração (apenas traduzindo-os), mapas que apareceram anteriormente na referida revista inglesa.*

Finalmente, embora muito mais houvesse a dizer (e a ser feito...) sobre o assunto, gostaria que esta carta fosse publicada, para dar a conhecer a todos os leitores o tipo de pirataria que se faz em Portugal, desrespeitando qualquer direito de autor. Um último pedido: não publiquem mapas, enviados por leitores, que tenham sido copiados de outras revistas, principalmente com a assinatura de um pirata qualquer, que se limitou a copiar (ou recortar?!) o «seu» mapa de outra publicação estrangeira, pensando que daí lhe pode advir qualquer proveito ou fama.»

Quanto a essa revista, compramo-la mensalmente, e além dela, o «Sinclair User», a «Crash» e o «Computer+Vídeo Games», entre outras, e para nós a melhor continua a ser «Crash». Desta forma, percebemos perfeitamente que muito do material que nos enviam se «inspira» no que nelas é publicado, mas deixa-me acrescentar outra coisa: qualquer delas, incluindo a «Your Sinclair», tem publicado mapas e rotinas que eu já vi, um ou dois meses antes, numa das outras!

Claro que isto não justifica a «pirataria» e as «inspirações», serve apenas para te dar a conhecer que, infelizmente, não somos os únicos. Deploramos isto tanto como tu e seria óptimo que todos os nossos leitores seguissem a regra de enviarem apenas material 100% original — conforme já por diversas vezes temos pedido. E nem és tu o primeiro leitor a insurgir-se contra essa situação, nem será esta a última vez que apelaremos para todos, no sentido de procurarem, sobretudo nos mapas, desenhar as vossas próprias interpretações do jogo, mesmo que incompletas.

De qualquer forma, agradecemos a tua carta, que esperamos mereça igual atenção dos restantes leitores.

NOTA: Publicamos a tua carta na íntegra, como pedias, mas gostaríamos de acrescentar alguns comentários. Primeiro que tudo, nesta secção de *Videojogos* nunca se criticou a revista de que falas e, mesmo que isso tivesse sido feito, não era caso para tanto «barulho». Nada está acima de críticas — a começar por nós! É tudo uma questão de opinião e a expressa no artigo sobre *Megabasic*, da autoria de outro colaborador deste jornal, é tão respeitável como a tua, mas ele responderá, se o entender. No entanto, e já agora, deixa-me referir que poucas coisas são «inocentes» neste mundo e que o destaque dado pelo ex-«Your Spectrum» e actual «Your Sinclair» ao *Megabasic* deriva, sobretudo, do facto de ser uma produção «da casa», independentemente das qualidades ou defeitos do próprio programa. E, pessoalmente, também lhe encontramos limitações, além de estar já ultrapassado por utilitários que apareceram posteriormente e têm *tudo e muito mais* que o *Megabasic*.

Finalmente as ajudas

Como vai já alargado este espaço, apesar de termos começado com *dicas* para a aventura portuguesa, passamos já a cartas com outro «substrato», como diria o Herman José.

Do Vítor Manuel Araújo Brinches, de Setúbal, recebemos algumas rotinas e *pokes*, que a seguir publicamos, apesar de algumas terem saído recentemente.

— 1942 (vidas infinitas)

```
1Ø CLEAR 64999
2Ø PRINT AT21,8; «LIGUE O GRAVADOR»
3Ø PRINT Ø,Ø: INK 7: LOAD " "CODE
4Ø POKE 65332,24Ø: POKE 65333,255
5Ø RESTORE
6Ø FOR i=6552Ø TO 65527
7Ø READ a: POKE i,a
8Ø NEXT i
9Ø RANDOMIZE USR 65288
1ØØØ DATA 62,33,5Ø,247
1Ø1Ø DATA 2Ø4,195,47,2Ø4
```

— BATMAN (vidas infinitas)

```
5 CLEAR 24999: LOAD " "LOAD
1Ø FOR F=6422Ø TO 64229
2Ø READ A: POKE F,A: NEXT F
3Ø POKE 64194,195: POKE 64195,22Ø: POKE
   64196,25Ø: RANDOMIZE USR 6422Ø.
4Ø DATA 62,Ø,5Ø,19Ø,143,237,194,195,1281Ø1
```

— TURBO ESPRIT (vidas infinitas)

```
1Ø PAPER Ø:INK Ø: BRIGHT 1:BORDER Ø:CLEAR
   26624
   2Ø LOAD " "CODE 16384
   3Ø PRINT AT 6,Ø;: LOAD " "CODE
   4Ø FOR g=Ø TO 7
   5Ø POKE 60514±g,Ø
   6Ø POKE 60573+g,Ø
   7Ø POKE 62434+g,Ø
   8Ø NEXT g
   9Ø RANDOMIZE USR 64785
```

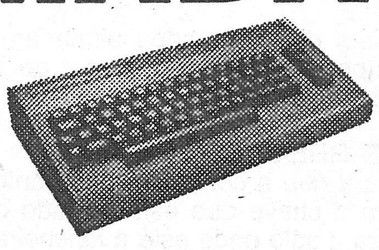
— GHOSTS'N' Goblins
POKE 34814,Ø: POKE 35428,Ø: POKE 352Ø6,Ø (para ficar insensível)

(Continua na pág. seguinte)

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

commodore
EM
ALMADA



MÚLTIPLAS SOLUÇÕES
DE **HARDWARE** E **SOFTWARE**

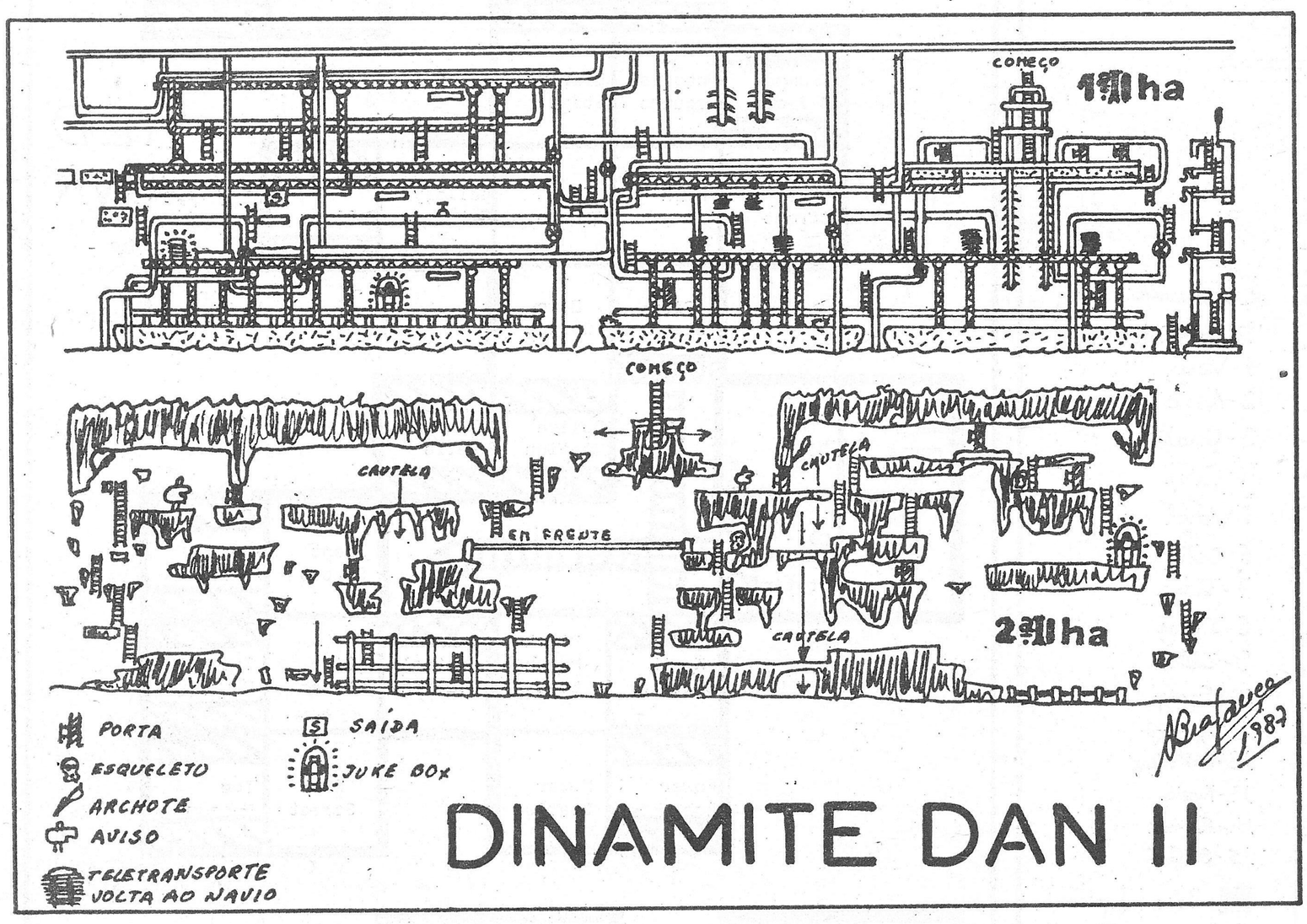
VISITE-NOS

INFORMEGA — Equipamentos e Sistemas Informáticos, Lda.
Rua Garcia da Horta
Centro Comercial M. Bica, loja 49 — 2800 Almada

GUIA TV / «A CAPITAL» — XVII

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA



(Continuação da pág. anterior)

POKE 3514Ø,Ø (para a armadura ficar imune); POKE 35127,Ø (energia infinita)

— SABOTEUR (vidas infinitas)
1Ø CLEAR 242ØØ
2Ø LOAD " "SCREEN$
3Ø LOAD " "CODE
4Ø RANDOMIZE USR 63972

— BRUCE LEE
POKE 51795,Ø (vidas infinitas)

— GHOSTBUSTERS
POKE 4Ø625,Ø e POKE 42173,Ø (vidas infinitas)

— GUNFRIGHT
Carrega o programa normalmente e, quando vires que vai ser gravado o último dos quatro blocos em que está dividido o programa, prime BREAK e escreve:
POKE 23457,2Ø1:PRINT USR 23424:POKE 41843,Ø (espaço para pôr os POKES desejados): PRINT USR 24Ø,64
POKE 46735,2Ø1 (elimina as mulheres)
POKE 42968,2Ø1 (não mandam telegramas e não sobem os preços)
POKE 476Ø9,Ø
POKE 4761Ø,Ø } (duelos simples)
POKE 46711,Ø

POKE 49233,Ø
POKE 45832,Ø
POKE 47952,Ø } (vidas infinitas)
POKE 48032,Ø

POKE 42642,167 (começas no quinto ladrão)
POKE 42642,23 (começas no nono ladrão)

— RASPUTIN (vidas infinitas)
CLEAR 25ØØØ
POKE 43976,Ø:POKE 33428,Ø:POKE 33257,Ø
ou
POKE 529Ø6,2Ø1:POKE 33Ø15,Ø:POKE 33199,Ø: 352ØØ,Ø:
POKE 35838,Ø:POKE 36494,Ø:POKE 41868,Ø: POKE 47472,Ø:
POKE 48724,Ø:POKE 52557,Ø RANDOMIZE USR 42485

Além disso, mandou ainda as seguintes *dicas*, descobertas por ele (desculpa, mas a de *Vera Cruz* não incluímos, é «batota» a mais!):

— THE GREAT ESCAPE
Para que a contagem dos pontos corra muito depressa, apanha a chave que está no lado direito da cela *solitária* e vai para a sala onde está a lancheira; depois abre a porta da sala do rádio, premindo as teclas Esquerda e Disparar, ao mesmo tempo. Continua a premir essas teclas e verás que a contagem dos pontos está sendo muito rápida.

— SHALIN'S ROAD
Quando o «menu» estiver no «écran», prime todas as teclas simultaneamente, menos as da primeira fileira, entre os algarismos 1 e 7. Os níveis irão aparecendo sucessivamente no «écran»; quando lá estiver aquele que queres escolher, larga as teclas.

O nosso leitor *José Manuel Aleixo Piloto*, de Lisboa, manda sempre bons *pokes*, por ele próprio calculados, em regra, e a série que desta vez mandou é preciosa:

— TERRA CRESTA — POKE 37797,Ø: POKE 37798,Ø: POKE 37799,Ø
— NOSFERATU — Introduzir os seguintes números desde a memória 4Ø5Ø3 até à 4Ø513:229,33,1Ø1,91, 54,156,35,54,156, 225,201
— ANTIRIAD — POKE'S 511Ø5,Ø e 511Ø6,Ø; 51289,Ø e 5129Ø,Ø; 54655,Ø e 54656,Ø; 57Ø86,Ø
— COBRA — POKE 36516,58
— STRIKE FORCE COBRA — POKE 48389,Ø e POKES 48568 à 48585, todos «vírgula Ø»
— AVENGER — POKE 51957,58
— SCOOBYDOO — POKE 29614,Ø
— GALVAN — POKES 5412Ø,195; 54121,145; 54122,211; e 54123,Ø
— FAIRLIGHT II — POKE 31978,Ø
— DRUID — POKES 3ØØ39,Ø; 31318,Ø; e 328ØØ,144
— RUPERT II — POKE 38844,Ø
— SPACE HARRIER — POKE 46551,Ø
— KAI TEMPLE — POKE 47783,Ø: POKE 47827,Ø
— DANDY — POKES 4Ø826, 40832, 42184, 42192 (todos «vírgula 127») e 276Ø2, 276Ø3, 27651 e 27652, todos «vírgula Ø»
— RAMBO — POKE 274Ø1,52; POKE 3Ø263,6Ø

O do *Rambo é óptimo! Todos dão «vidas infinitas», excepto Dandy*, que dá mais energia, e *Rambo*, que proporciona «só» 250 vidas. Quanto ao mapa do *Nexor*, já saiu, como deve ter visto.

O espaço, infelizmente, não dá para mais, mas esperamos publicar excelente material para a semana.

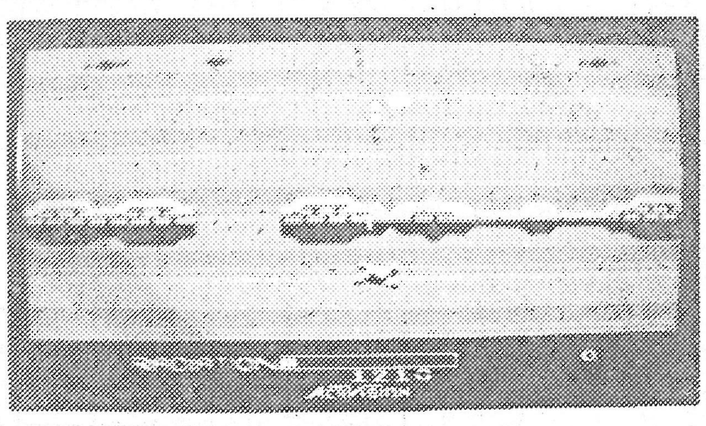
Top «A Capital»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum foram os seguintes:

1.º — Cobra
2.º — Top Gun
3.º — Scooby Doo
4.º — Uridium
5.º — Terra Cresta
6.º — Astérix
7.º — Space Harrier
8.º — Light Force
9.º — Highlander
10.º — Tarzan

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Informundo, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).



VIAGEM NO ESPAÇO E TEMPO

TÍTULO: Pastfinder
MÁQUINA: MSX

Uma vez mais, um jogo que parece fácil, muito bem servido por gráficos vistosos e bem concebidos, a dar uma certa sensação de relevo e perspectiva, mas que nos «engana» desde o início, já que progredir de forma aceitável é consideravelmente mais difícil do que parece.

Comandamos uma nave e, no princípio, há que fazê-la passar uma série de barreiras desencontradas, o que exige alguma perícia. E esta mais necessária se torna um pouco mais «adiante», quando naves inimigas aparecem, dispostas a barrar-nos o caminho, no que supomos ser uma viagem através do espaço e do tempo (não nos foram facultadas quaisquer instruções, mas estas também não se tornam necessárias).

Muito cuidado foi posto pela *Activision* neste jogo, com um excelente uso de cor, bastante rápido e de excelente animação (repare-se no pormenor da sombra da nave) e os apreciadores do género não deixarão de passar algumas horas de diversão.

GÉNERO: Acção.
GRÁFICOS (1-10): 9.
DIFICULDADE (1-10): Crescente, inicial 1.
CONSELHO: A comprar.

«STRIP POKER» EM VERSÃO ORIGINAL

TÍTULO: Strip Poker
MÁQUINA: Atari

Uma boa partida de «poker», para quem aprecie o jogo, é ainda mais de apreciar se houver o incentivo de defrontar uma «parceira» que vai apostando, e perdendo, sucessivas peças de roupa. Este é, pelo menos, o ponto de vista das editoras de *software*, e poucos irão dizer que não têm razão, já que programas como *Strip Poker* têm bastantes admiradores.

Este, de que falamos, é já conhecido entre nós na versão para Spectrum, a que já fizemos referência nete suplemento. Foi comercializado com o nome de *Poker Alemão*, por ser a versão nesta língua que por cá apareceu e não era nada de cair para o lado, embora tivesse motivos de interesse. O *Strip Poker* para Atari é a versão original da *US Gold* e tem as suas diferenças em relação à do Spectrum, designadamente, e como não podia deixar de ser, ao nível de gráficos.

Tal como o outro, também aqui há duas «raparigas», *Suzi* e *Melissa*, mas cada uma de seu lado da cassete, a proporem uma renhida partida e desde já se deve avisar que aquilo que, eventualmente, mostrarão não é nada que escandalize seja quem for. No fundo, o papel «delas» é apenas apimentar um pouco o simulador de «poker» e, no que a este diz respeito, o desafio é bastante razoável. E, como em qualquer jogo de «poker», o *bluff* compensa algumas vezes, funcionando para os dois lados.

O «écran» é dividido em tês áreas principais, a maior das quais é ocupada pela «jovem» em presença, bem desenhada em tons da mesma cor. Logo abaixo, a área de condução de jogo, e em que aparecem também alguns comentários da «jogadora», e na parte inferior, agora coloridas, as cinco cartas. Todo o jogo é conduzido pelo *joystick* e *fire button*, escolhendo-se as opções (apostar, ficar, etc.) com o movimento frente/atrás e as cartas a rejeitar e/ou a pedir com os movimentos laterais. Neste caso, aparece uma bola preta por cima das cartas e, carregando em disparar, significa que a carta é rejeitada; vai «levando-se» a bola até final e, na última carta, à direita, por exemplo, puxa-se a bola «para fora» do «écran»; na janela aparece, então, «Finished» e, se na verdade acabámos, carrega-se no «disparo» e surgem as novas cartas.

O jogo está bem concebido, com o som de manuseio das cartas bem convicente e a maior desvantagem é o tempo de carregamento para qualquer dos lados: à volta de 15 minutos. Mas vale a pena, se tiver paciência para esperar.

GÉNERO: Simulador.
GRÁFICOS (1-10): 8.
DIFICULDADE: Depende da sua aptidão para o «poker».
CONSELHO: Comprar, se gosta do jogo.

DESPORTO MAL AMANHADO

TÍTULO: Brian Jack's Superstar Challenge
MÁQUINA: MSX

Superstar Challenge foi lançado pela *Martech* em 1985, na esteira de outros simuladores de desporto, como *Daley Thompson's Decathlon*, e não era grande coisa, mesmo para Spectrum, designadamente em termos de animação. A versão MSX surgiu posteriormente, como é óbvio, e não veio acrescentar muito ao programa anterior, embora aproveite as melhores possibilidades desta máquina em relação ao 48K de «sir» Clive Sinclair.

O programa oferece uma série de manifestações desportivas, exigindo na maioria boa agilidade no *joystick*, para «reunir» a «força» suficiente, mas outras têm mais em vista outras capacidades, como seja, por exemplo, o tiro ao arco. As corridas, quer pedestres quer de bicicleta ou canoa, são desinteressantes e do mesmo defeito padece o futebol, ou antes, o pontapé à baliza, que é feito sem qualquer imaginação.

No conjunto, o programa é fraco, mas, para quem goste de simuladores de desporto e não disponha de outro para MSX, talvez este sirva, ao menos, de demonstração.

GÉNERO: Simulador
GRÁFICOS (1-10):6
DIFICULDADE: Variável
CONSELHO: Ver antes de comprar